LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - OTTOBRE 2013

88

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio

Clicca Qui

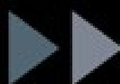
SOUL HACKERS

UN RPG CLASSICO PER ATLUS!

BATTLEFIELD 4

LA GUERRA ENTRA NELLA NEXT-GEN!

IN QUESTO NUMERO



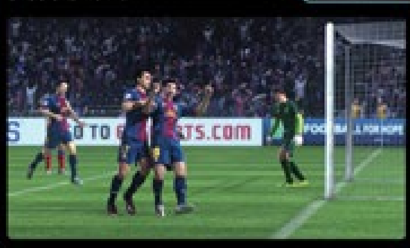
DRAGON'S CROWN



KOF XIII STEAM ED.



FIFA 14



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

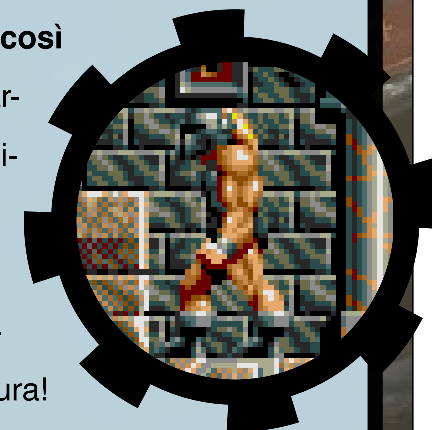
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

Xbox One e PlayStation 4 sono gli argomenti del giorno. E così il Wii U è rimasto un po' in disparte, complice anche un parco giochi che non riesce a catalizzare l'attenzione del grande pubblico. Per fortuna il prossimo 29 novembre arriverà **Super Mario 3D World**, che si preannuncia come un vero successo in grado di risollevare le sorti della console: lo stile classico di **Nintendo** sta dunque per tornare in scena! E nel frattempo ovviamente... buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

News 04
Battlefield 4 08
Dragon's Crown 10
KOF XIII Steam Edition 14
FIFA 14 18
PES 2014 24
Hardware 28
MacForDummies 30
Hi-Tech 31
GameStorm 33
Speciale GTA V 34
Gioco Flash 38
GDR Online 39
Retrogaming 40
Collabora con GAME 42





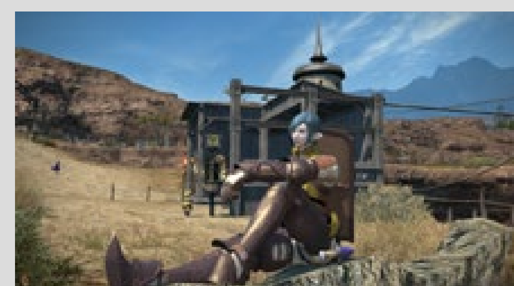
FINAL FANTASY XIV CONQUISTA I FAN

A Realm Reborn supera il milione e mezzo di utenti in soli due mesi

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ha raggiunto risultati impressionanti: **Square-Enix** ha infatti annunciato che l'abbonamento al gioco è stato sottoscritto da oltre un milione e mezzo di utenti in soli due mesi dal lancio. Un risultato importante, senza contare che a partire dal 22 febbraio 2014 avrà inizio l'apertura della versione beta per **PlayStation 4**.

Ma intanto l'attesa dei fan è rivolta alla **Patch 2.1**, prevista per dicembre, che introdurrà un'arena delle battaglie **Player vs Player**, nuovi **dungeon** e molto altro. Infine, proprio in questi giorni i giocatori hanno potuto beneficiare del **World Transfer Service**, che permette di spostare i propri personaggi da un server all'altro. Davvero niente male!









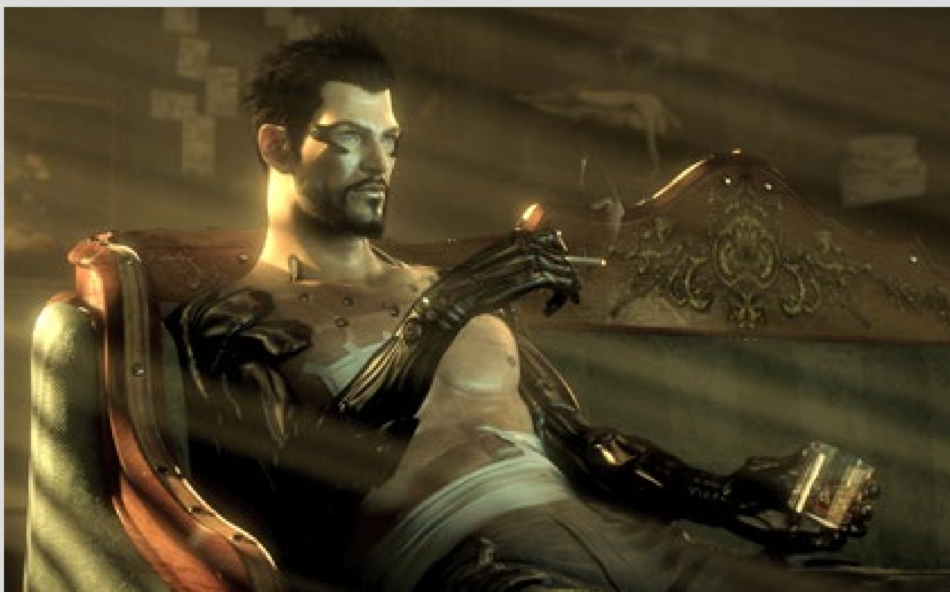


WATCH DOGS RITARDA!

Slittamento per la nuova IP di Ubisoft...

Ufficializzato il rinvio di Watch Dogs, atteso titolo di Ubisoft che avrebbe dovuto inaugurare la linea di titoli **next-gen** della casa francofona. La finestra di lancio del gioco è prevista per la stagione primaverile del 2014. Il rinvio sarebbe dovuto ai tempi di sviluppo concessi al **dev team**. Speriamo soltanto che l'**hype** dell'attesa sarà giustificato!





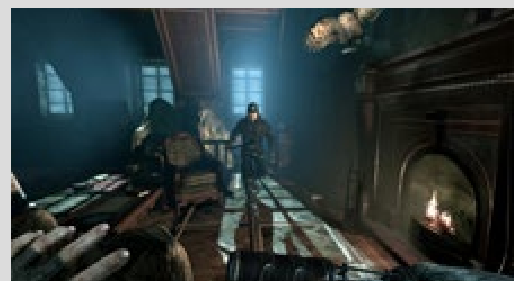
DEUS EX PUNTA AL WII U

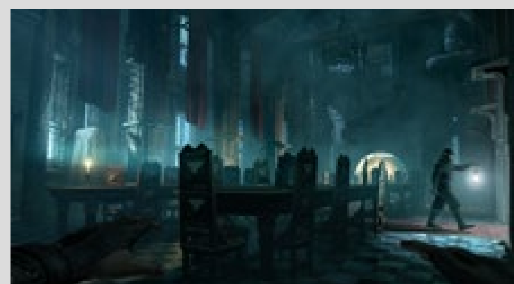
Porting con nuove features grazie al pad

Eidos Montreal e Square Enix hanno rilasciato un nuovo trailer di **Deus Ex: Human Revolution Director's Cut**, riedizione con **DLC** inclusi prevista per il 25 ottobre sulle principali piattaforme. Il video si focalizza sulla versione **Wii U**, **porting** che ha consentito agli sviluppatori di introdurre nuove features basate sul particolare **Game Pad**.









IL GAMEPLAY DI THIEF SVELATO IN VIDEO

Furti e missioni stealth per il reboot del popolare titolo del 1998

Thief è stato mostrato ufficialmente in un **video** rilasciato da **Square-Enix** che presenta il **gameplay**. **Reboot** di un titolo del 1998, è la storia del ladro **Garrett**, assistito dal suo aiutante di nome **Basso**, che farà da filo conduttore tra il protagonista ed il mondo esterno. Il trailer mostra il personaggio creato da **Eidos Montreal** infiltrarsi nel **Northcrest** del **Barone** con l'obiettivo di sottrarre il **Cuore di Leon**. **Thief** sarà disponibile a partire dal 28 febbraio 2014 sulle principali piattaforme e su quelle **next-gen**! Siamo sicuri... che andrà a ruba!





DEAD OR ALIVE FESTEGGIA HALLOWEEN

Due DLC con arene e costumi a tema per tutti i personaggi

Dead or Alive 5 gioca d'anticipo per l'imminente festività di **Halloween** con una sfilza di contenuti relativi a **skin** e stage a tema. Si parte con il **DLC** grautito **Haunted Lorelei**, che include un'arena completa di musiche, effetti e ambientazioni a tema. E' poi disponibile a pagamento un secondo **DLC** che include 28 nuovi costumi 'mostruosi'. Non male!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: AZIONE / USCITA: 01 - 11 - 2013

BATTLEFIELD 4



A cura di: **Alessio Calace**



Non è semplice descrivere la beta di Battlefield 4 su console, perché il titolo mostra tutti i limiti di una produzione che si rivolge prevalentemente alla **Next Gen**: per fortuna a livello di **gameplay** il gioco non dovrebbe differenziarsi molto. Iniziamo con il **Battlelog**: vi si potrà accedere in qualsiasi momento, dal menù fino alla situazione più concitata, permettendo di interagire con i nostri amici in ogni momento. Sembra ottimo il motore di ricerca di partite, il quale si rivela di pregevole fattura e molto veloce già nella sua versione demo. Le classi però non si differenziano quasi per nulla dal terzo capitolo e chi sperava in un miglioramento nel campionamento delle armi rimarrà deluso. La grande novità che rende unico il titolo è il **Levolution**, capace di cambiare radicalmente le sorti di uno scontro: la possibilità di spostarsi in ascensore da un piano all'altro, ad esempio, dona al titolo una grande varietà, mentre l'evoluzione della mappa nel corso della partita, con il crollo dei palazzi, ci permette di affrontare il terreno di gioco in modo molto più complesso di quanto accadesse in passato. Appuntamento al primo novembre, con il rilascio effettivo!



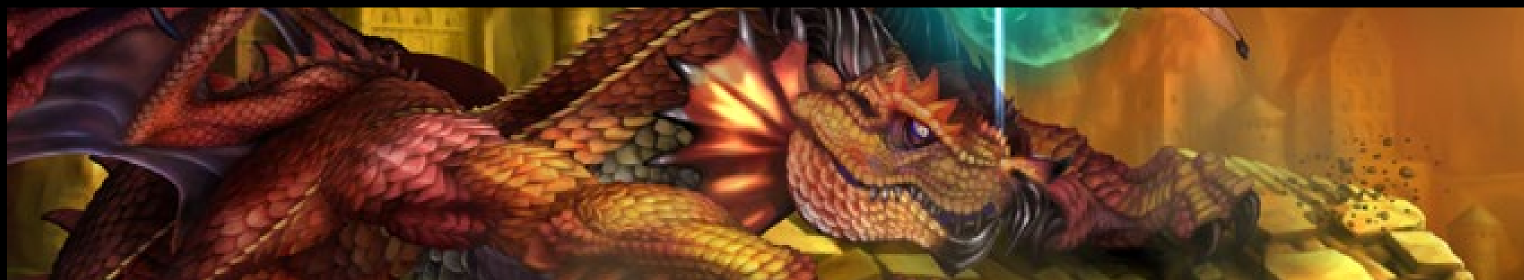




DRAGON'S CROWN

RECENSIONE completa

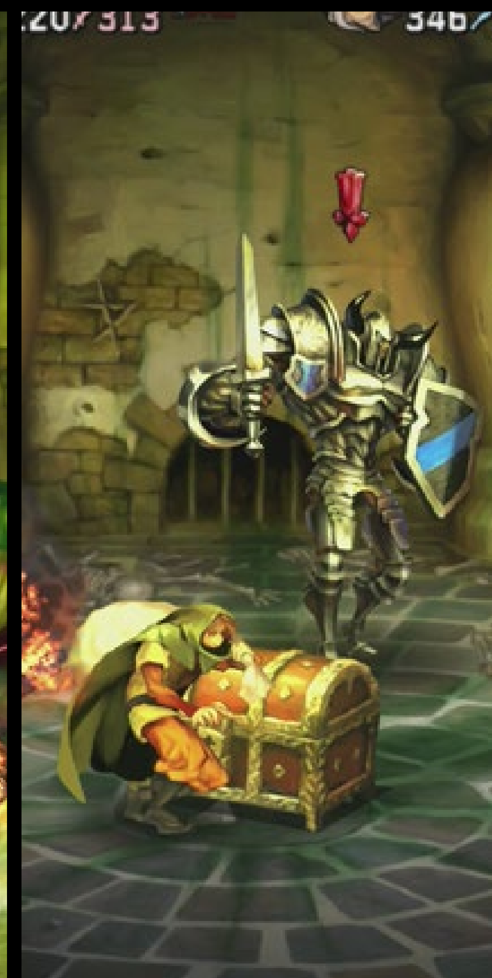
Andrea Pautasso



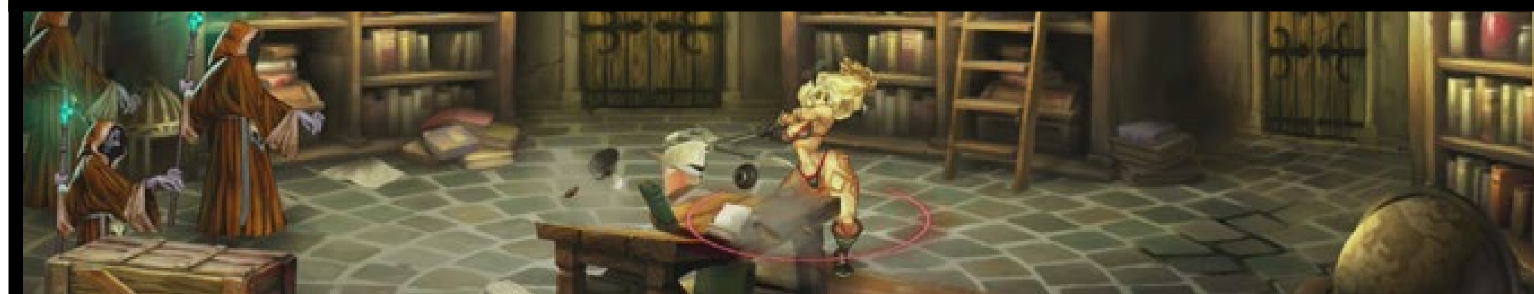
Passa il tempo ma alcuni generi riescono sempre ad affascinare, anche se i mitici anni di **Golden Axe** e **Final Fight** su **Megadrive** difficilmente torneranno. Una produzione come **Dragon's Crown** non può che rivolgersi ad un pubblico nostalgico, che vuole ripercorrere lunghi **dungeon** orizzontali, dove nemici sempre più numerosi assediano il giocatore lasciandogli ben poche possibilità di proseguire... Premessa importante, che forse varrebbe la pena di conoscere prima di giocare all'ultimo titolo di Vanillaware, riguarda la modalità cooperativa, che non sarà subito disponibile: dovrete infatti affrontare un tratto di storia discretamente lungo da soli, salvo poi trovarvi finalmente al punto di













incontro con gli altri avventurieri. A livello narrativo non è malaccio ma ci teniamo a sottolineare che non sia proprio un masterpiece per quanto riguarda la storia. Si tratta comunque di un titolo che lascia poco spazio ai ragionamenti e che fa dell'opzione multigiocatore il suo punto di forza: l'**IA** della **CPU** nel gioco **offline** non è affatto male, ma non aggiunge molto all'attraversamento silenzioso di **dungeon** esteticamente favolosi ma troppo freddi come esperienza ludica. Un punto critico infatti è proprio la ripetitività dell'azione: nonostante esista un più che dignitoso numero di missioni secondarie, il gioco è sviluppato su una decina di stage, un quantitativo chiaramente abbastanza esiguo. **Dragon's Crown** è un titolo che si colloca in quella elitarietà piuttosto ristretta di produzioni che in questa generazione hanno portato con onore e successo lo stendardo del Giappone inteso come videogioco. Vi ho trovato diverse analogie con il primo **Blazblue**: due titoli esteticamente favolosi e non per tutti, con una curva di apprendimento ripidissima eppure in grado, una volta entrati nel meccanismo, di diventare memorabile e far dimenticare che in questo momento l'industria nipponica ludica è più che mai in difficoltà.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ATLUS

SVILUPPO: VANILLAWARE

GENERE: PICCHIADURO

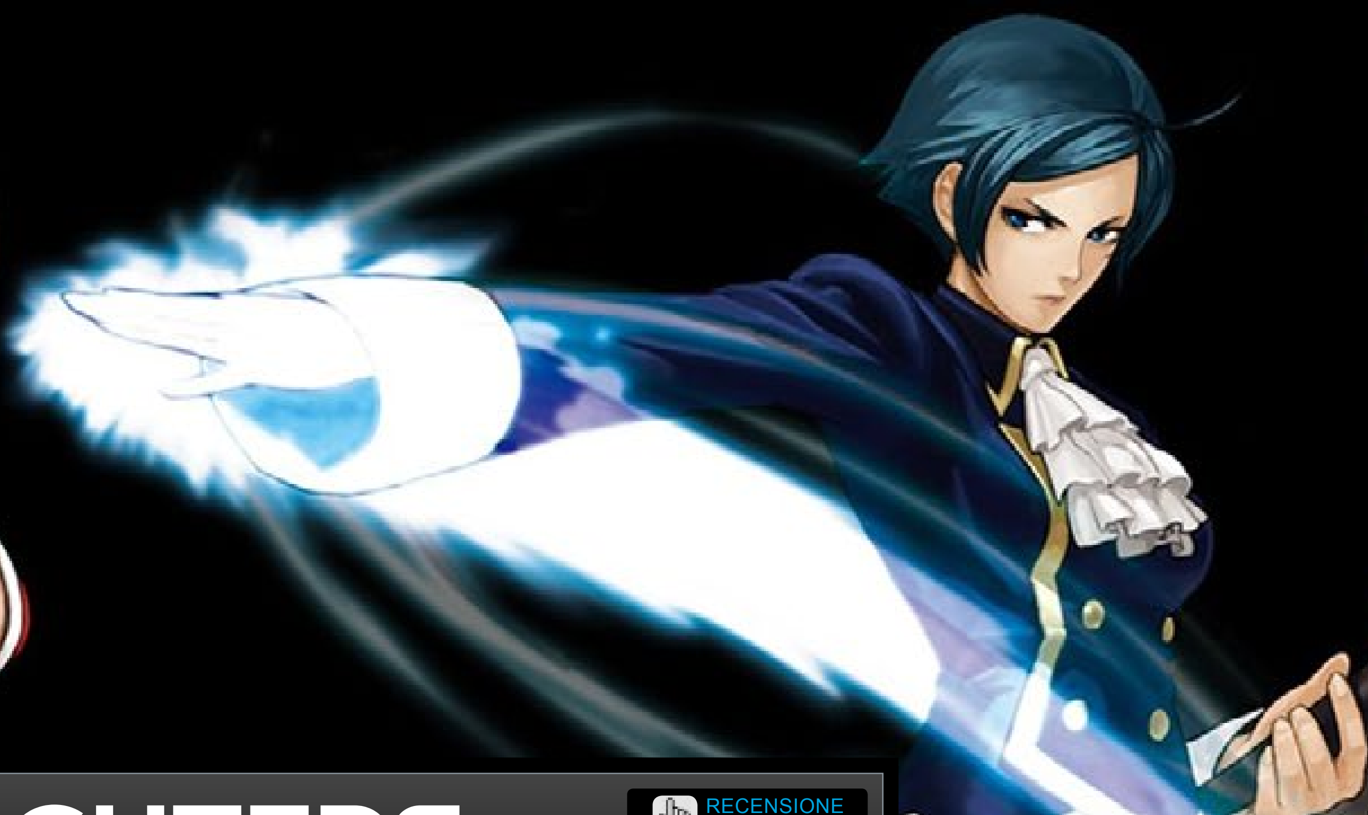
GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*90*
Sonoro	*87*
Giocabilità	*93*
Longevità	*92*

COMMENTA

GLOBALE 91


KING OF FIGHTERS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



L'annuncio che non ti aspetti: eppure erano mesi che si vociferava dell'arrivo di SNK Playmore su Steam. Intendiamoci, chi bazzica su **internet** e se la intende di emulatori sa benissimo che esisteva almeno in **offline** un **porting** per il cabinato di **King of Fighter XIII**. E ora finalmente ci siamo: la conversione ufficiale è approdata su **Steam** e si tratta di un'edizione definitiva, quella che tutti i fan attendevano da ben tre anni. Con sessioni prolungate di Alpha e Beta dedicate esclusivamente all'affinamento dell'Online, il titolo si presenta come il **picchiaduro** che per una volta ha davvero senso giocarlo su **PC** anzichè su **console**. I problemi della versione **Gold** però ritorneranno, so-













prattutto per quello che riguarda il roster dei personaggi: non stupitevi dunque se i migliori giocatori non si priveranno mai di **Mr Karate** o di **Iori** "rosso". Si può senza dubbio apprezzare lo sforzo che **SNK Playmore** ha infuso per creare un titolo che desse un seguito di **community**, ma badate bene: la struttura **online** risulta piuttosto spartana e vetusta. Le opzioni del **multiplayer** ci permetteranno di scegliere se fare una partita classificata oppure una del giocatore, che non andrà a inficiare le nostre graduatorie cin caso di sconfitta. Il **ranking** purtroppo non è strutturato per niente bene, con una graduatoria del tutto accessoria, che non gratifica particolarmente chi tenta di scalarla, se non per quanto riguarda il proprio saldo di partite vinte-perse. Le meccaniche di gioco sono rimaste invariate, con combo strutturate ed una gestione dei personaggi da non sottovalutare. Al di là dell'ottimo **net-code**, **King of Fighter XIII Steam Edition** è un porting duro e puro della versione originale, che risente tuttavia dell'età. Poche le novità, ma per fortuna riesce a restituire alla community di fan una piattaforma all'altezza della pietra miliare rappresentata dalla serie!



VERSIONE: PC

PUBLISHER: SNK-PLAYMORE

SVILUPPO: SNK-PLAYMORE

GENERE: PICCHIADURO

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*75*
Sonoro	*78*
Giocabilità	*80*
Longevità	*83*

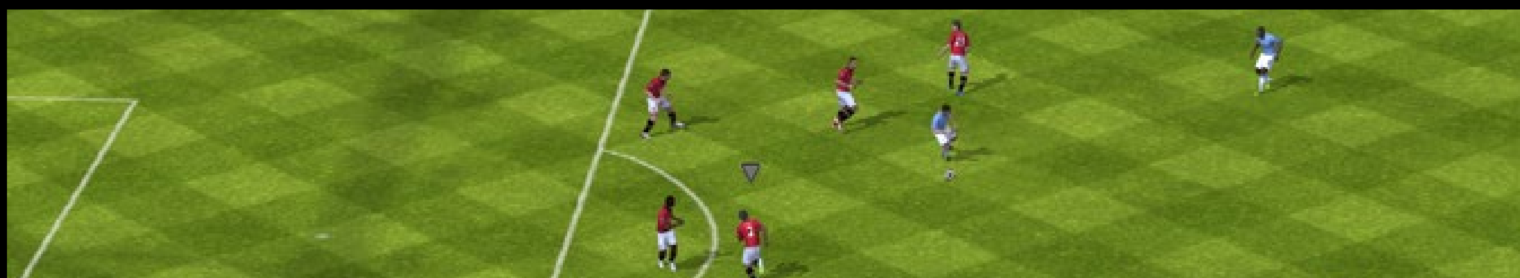
COMMENTA

GLOBALE **79**

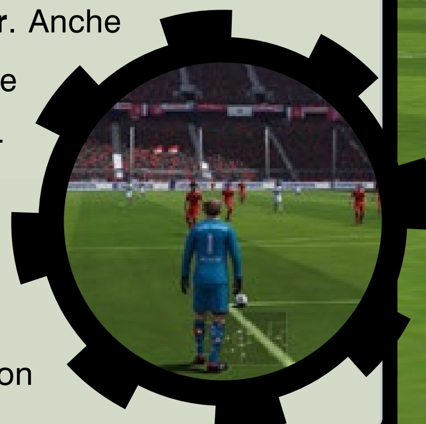
FIFA 14

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



La febbre del pallone in questo periodo ha registrato il suo massimo picco, vuoi per il campionato di **Serie A**, vuoi per l'immancabile lancio sul mercato videoludico dei classici big che rispondono al nome di **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**. Anche quest'anno, quindi, siamo spettatori del classico scontro tra i colossi **Ea** e **Konami**: e **FIFA 14** deve riuscire a confermare il livello raggiunto in passato, proponendo un prodotto ancora più raffinato. In questo caso gli sviluppatori hanno voluto concentrare i propri sforzi giocando su dettagli come la copertura del pallone, facendo leva sulla fisicità dei giocatori: premendo semplicemente il grilletto sinistro potremo allargare le braccia e giocare con

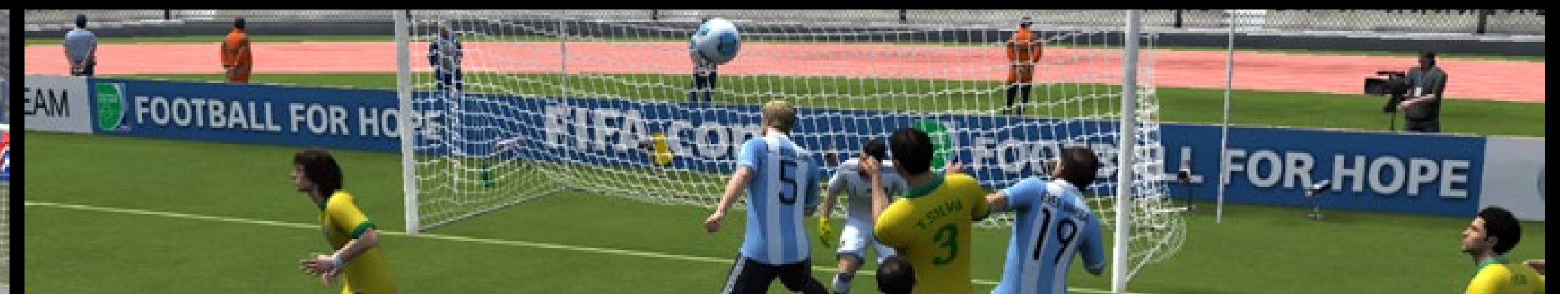








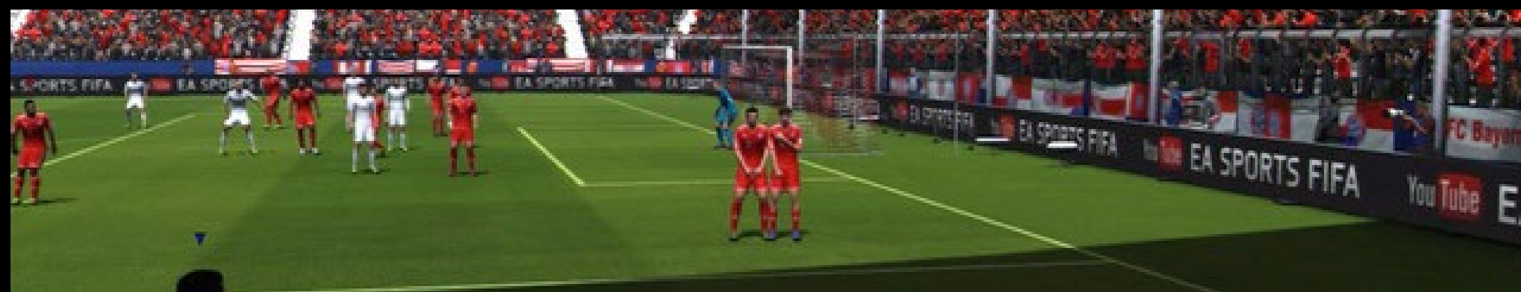


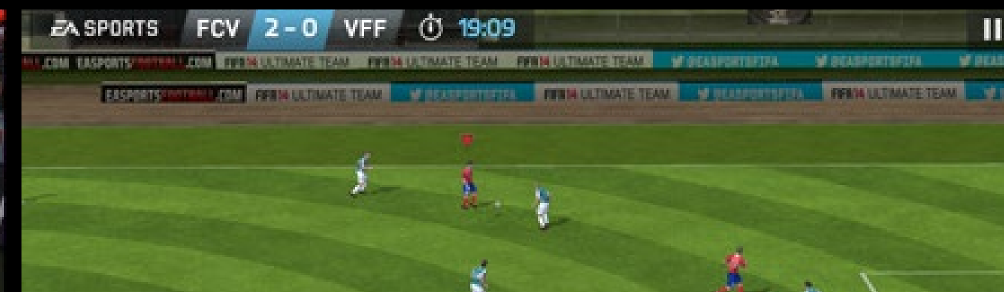


il fisico per proteggere la sfera dagli arcigni attacchi dei difensori avversari. La tecnica funziona bene soprattutto grazie alla reale stazza studiata per i calciatori, che risponderanno quasi sempre alla perfezione rispetto alle controparti reali. Coprite la palla con **Ibrahimovic** e avrete sicuramente la possibilità di far salire la squadra e approfittare dei tagli dei vostri compagni verso zone di campo libere. Al contrario non vi converrà usare questa tecnica con calciatori stile **Giovinco** che faranno della propria forza la velocità e il dribbling. Migliorato anche il sistema dei tiri in porta: ora, grazie al nuovo **Pure Shot**, l'esecuzione sarà ancor più realistica e vicina alle padronanze tecniche dei vari calciatori ricreati. In ultimo subisce variazioni anche il sistema **dribbling**,



grazie al quale potremo godere di una maggior realisticità dei movimenti dei protagonisti. Detto ciò risulta innegabile come il **gameplay** della serie cominci a risultare un tantino logoro e stantio… l'esperienza di **FIFA** rimane senza dubbio completa e convincente, ma la sensazione è che qualcosa cominci a sapere di vecchio. Soprattutto non ho percepito un elemento importante: il divertimento… Molto probabilmente l'avvento delle nuove **console** sarà propedeutico e, sono abbastanza sicuro, riuscirà a portare quella ventata di novità ad oggi necessaria. Fuor di dubbio, però, la mastodontica proposta riservata alle modalità di gioco: partite amichevoli, l'immancabile soluzione carriera, l'**Ultimate Team** (ormai, visto il successo, entra-





to di diritto fra le soluzioni di gioco più apprezzate) e gli appassionanti tornei **online** saranno la portata principale delle modalità offerte, modalità suffragate dalla presenza di innumerevoli campionati esistenti (comprese, in alcuni casi, le leghe minori) come la **Serie A**, la **Liga Spagnola**, la **Premier League**, la **Bundesliga** etc., senza dimenticare i campionati sudamericani come la **Primiera Division** argentina o addirittura la lega cilena: il tutto completamente licenziato con nomi, loghi e ovviamente giocatori ufficiali. Un archivio talmente vasto da far impallidire qualsiasi amante dei numeri e punto dove il prodotto **EA** anche quest'anno surclassa il suo rivale. Sul fronte tecnico **FIFA 14** non stravolge la sua intelaiatura, mettendo in campo un comparto grafico analogo a quello del precedente episodio. Per quanto riguarda il sonoro dovremo ascoltare ancora la vetusta coppia **Caressa-Bergomi**: il consiglio è di rimpolpare almeno il campionario di battute e riferimenti. Per fortuna la **longevità**, inutile dirlo vista l'immensa mole di modalità presenti, sarà considerevole! **FIFA 14** si è dimostrato ancora una volta un prodotto eccellente, privo però di stravolgimenti pesanti. Che il rinnovamento arriverà con la next-gen?



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: EA SPORTS

GENERE: SPORT

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	88
Sonoro	80
Giocabilità	90
Longevità	95

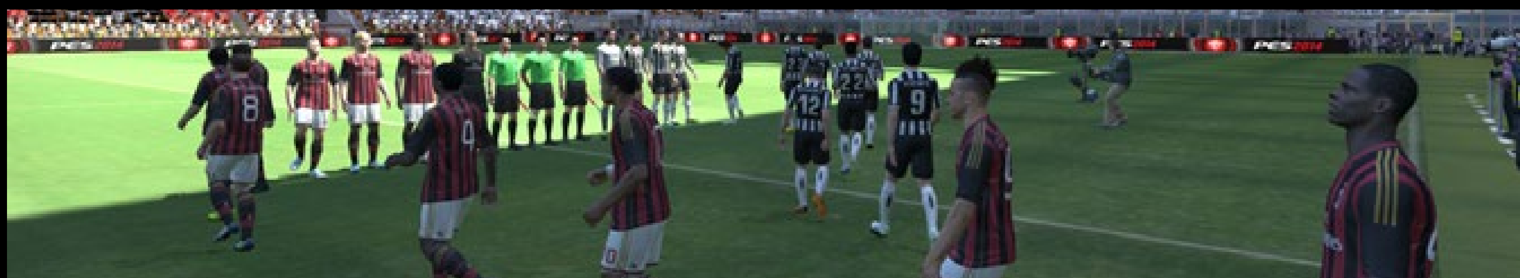
COMMENTA

GLOBALE 88

PES 2014

RECENSIONE completa

Simone Giorgi





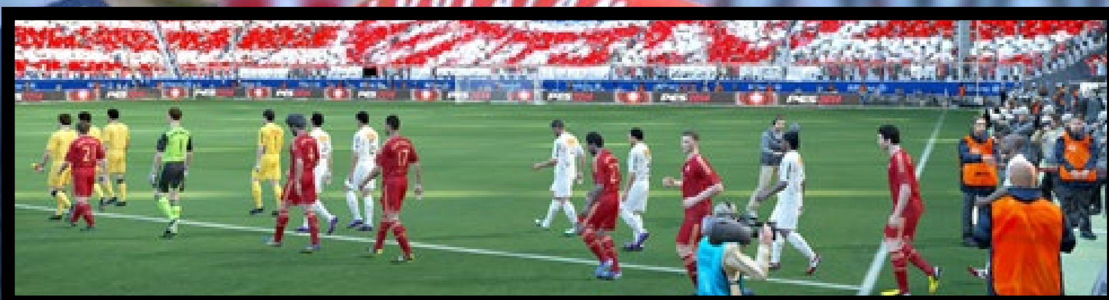


Il lento e progressivo declino della serie Pro Evolution Soccer ha segnato in negativo i numerosi estimatori che vedevano nel prodotto **Konami** l'unico rappresentante degno dell'espressione calcistica su **console**. I molti fan che negli anni targati **PSX** e **PS2** masticavano solo pane e **Pro Evolution**, nel periodo di questa attuale generazione hanno dovuto cambiare bandiera e ospitare nelle proprie case il "verbo" del gigantesco **FIFA**, titolo che riusciva a concatenare successi su successi in pieno stile **Barcellona**. **PES** ha però perseverato, battendo la testa su un **concept** di gioco rigido e poco digeribile alla massa più esigente: ma magicamente quest'ultima apparizione apre



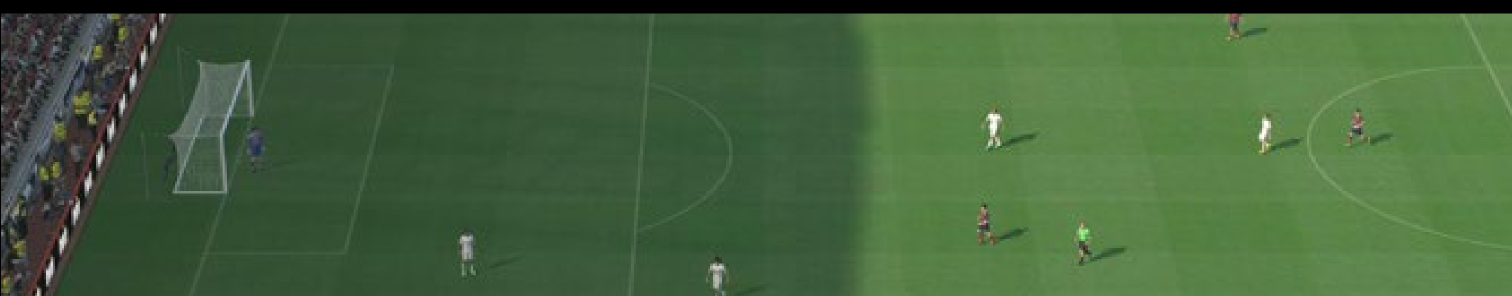


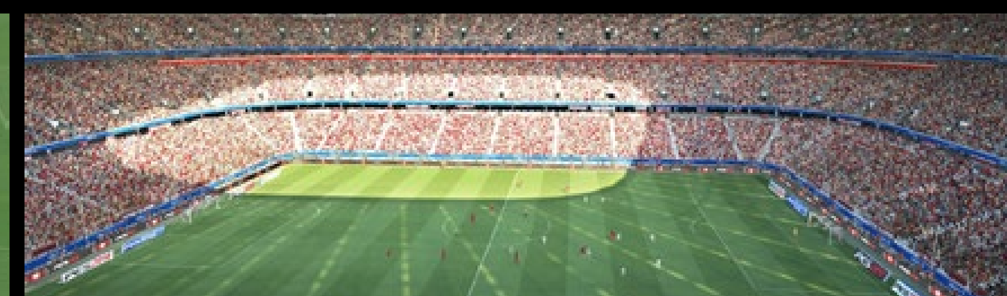












un barlume di speranza... **Konami** ha cambiato completamente il motore grafico affidandosi al nuovo **FOX Engine**. Il risultato in termini di giocabilità è sorprendente: animazioni più realistiche, fisicità dei giocatori marcata e pulizia visiva encomiabile sono solo alcune delle caratteristiche di spicco. Una soluzione che ha anche riportato a galla lo spirito del vecchio **PES**, ovvero il divertimento: i match scivolano via che è un piacere, mentre un sorriso languido rimarrà stampato sul vostro volto per tutta la durata della partita. Non mancano però i difetti, da scovare fortunatamente al di fuori dal rettangolo di gara: dai menu di gioco vetusti alla mancanza di molte licenze ufficiali e alle poche modalità di gioco, soprattutto se paragonate con quelle di **FIFA 14**. Il motore grafico del nuovo **PES 2014** mostra tutta la sua efficacia, mettendo in campo stadi dettagliati, giocatori sufficientemente definiti e animazioni riuscite. Il Sonoro è ben collaudato con l'affiatata coppia **Pardo - Marchegiani** alla postazione di telecronaca. Insomma, Konami non poteva chiudere meglio il suo ciclo dedicato al calcio sulle attuali **console**, confezionando un capitolo di **PES** che sà tanto di buone speranze per le prossime produzioni.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: KONAMI

SVILUPPO: KONAMI

GENERE: SPORT

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*88*
Sonoro	*85*
Giocabilità	*90*
Longevità	*80*

COMMENTA

GLOBALE 86



SEI NUOVE SCHEDE MADRI PER IL CHIPSET H81

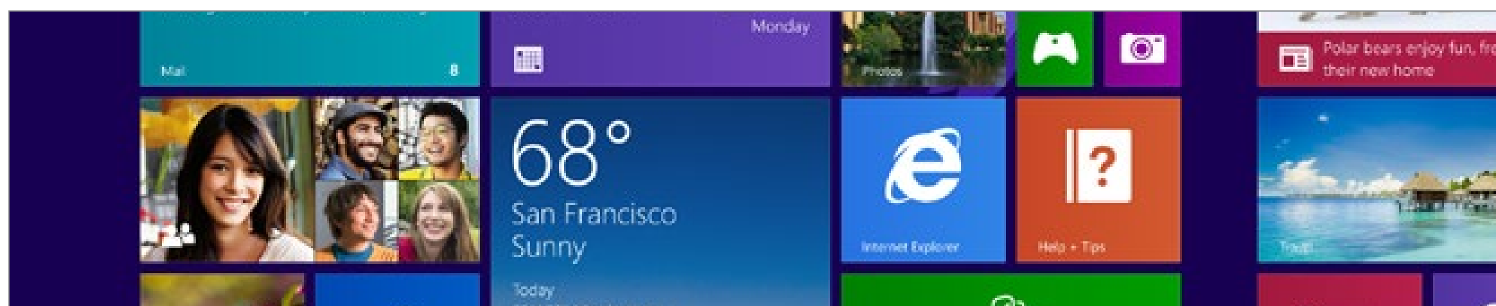
Da Asus, progettate per i processori Intel di quarta generazione

ARTICOLO completo

ASUS ha annunciato sei nuove schede madri **entry-level** basate sul **chipset Intel H81**, nei fattori di forma **ATX**, **Micro-ATX** e **Mini-ITX**. Progettata per i processori **Intel Core** di quarta generazione, la serie adotta l'affidabile tecnologia **5X Protection**. Tutti i modelli hanno due slot **DIMM DDR3** (1600 MHz) per un massimo di **16 GB** di **RAM**, uno slot **pcI-Express x16** e due porte **SATA** da **6 Gbit/s**. Tutti i modelli includono il più recente **BIOS ASUS UEFI**, audio **Realtek 7.1** e **USB 3.0** con tecnologia **Boost** per velocità di trasferimento dati superiori fino a 1,7 volte rispetto al normale standard **USB 3.0**.





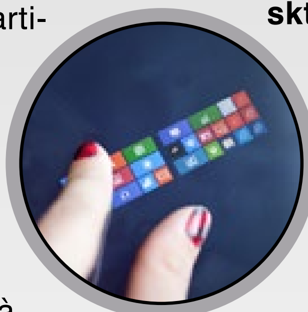


WINDOWS 8.1: SISTEMA AGGIORNATO PER MICROSOFT

Torna il tasto Start e si potrà sempre avviare l'interfaccia Desktop

ARTICOLO completo

Microsoft aveva comunicato la disponibilità di Windows 8.1 a partire dal 18 ottobre. Il **Sistema Operativo** porta con sé diversi aggiornamenti apprezzabili, tra cui il ritorno del tanto agognato pulsante Start. L'aggiornamento permetterà inoltre di avviare direttamente l'interfaccia **desktop**, bypassando **Tiles**. Probabilmente si tratta di una manovra pensata per tutti quelli che hanno espresso lamentele sulla precedente impostazione. Il costo consigliato rimane in ogni caso di 119,99 dollari.





ROUND: IL PRIMO SMARTPHONE CON DISPLAY... CURVO!

Prodotto da Samsung, è disponibile per ora solo in Corea del Sud

ARTICOLO completo

Si chiama Samsung Galaxy Round e stilisticamente si accosta al Galaxy Note. È il primo **smartphone** con schermo curvo: per ora sarà disponibile solo in **Corea del Sud** e costerà 1,09 milioni di **won**, pari a circa 1000 dollari statunitensi. È caratterizzato da uno schermo da 5,7 pollici **Super Flexible AMOLED** con risoluzione **1080p**, un processore quad-core Snapdragon 800 da 2.3 GHz e 3 GB di RAM. A quando il rilascio europeo?



SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



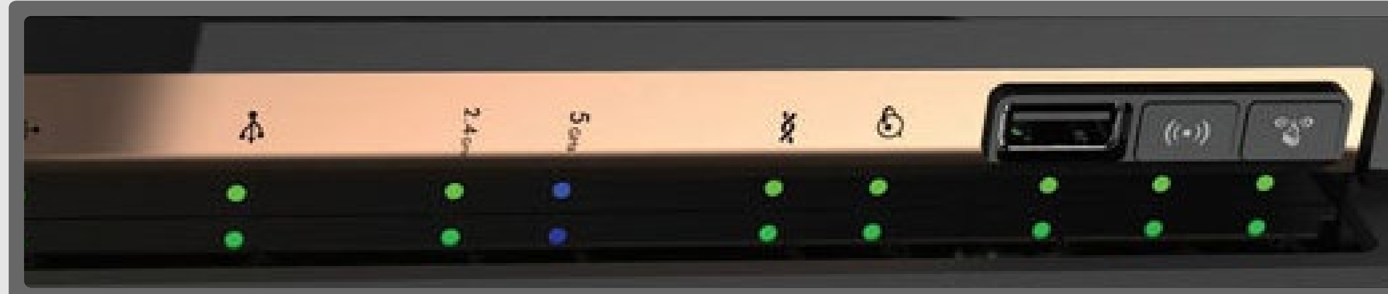
APPLE AGGIORNA LA GAMMA DI IMAC

ARTICOLO completo
Macfordummies.it





Un po' in sordina e a sorpresa, Apple ha aggiornato la serie di **iMac** da 21,5 e da 27 pollici. Le principali novità riguardano l'adozione del processore **Intel Haswell**, della nuova **GPU Nvidia GeForce 700** e del nuovo **wifi 802.11ac**; da notare che in opzione **BTO** (build to order) è possibile richiedere sul modello da 27″ con fino a 4 **gigabyte** di **VRAM** e scheda video **GeForce 800**. Una sorpresa niente male per i fan della **Mela** che erano in cerca di modelli più aggiornati!



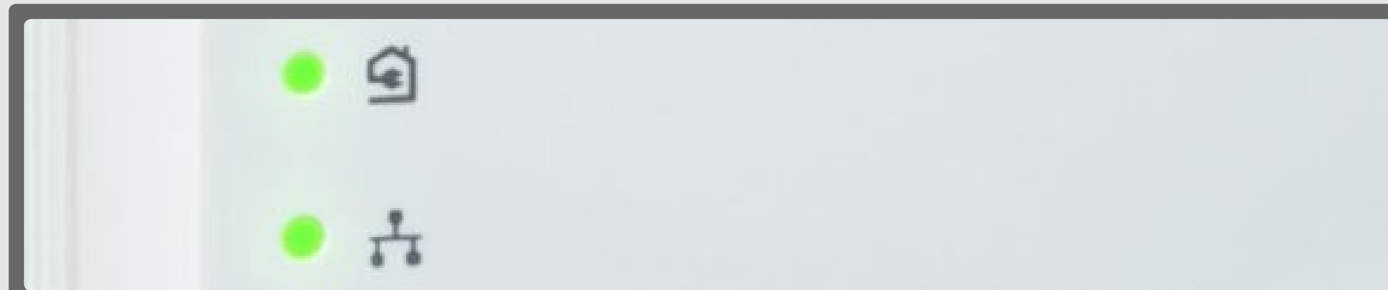
ROUTER N750: VELOCITA' E RETE CLOUD DA NETGEAR

Elevate prestazioni e numerosi servizi per gestire al meglio la propria rete wireless





N750 è un ottimo router: semplice da usare, funzionale e veloce. La possibilità di gestire il proprio **Cloud** via **USB** o stampare da **mobile** grazie alla **Genie App** rafforzano il giudizio di un prodotto che si rivela adatto a tutti. Certo, la fascia di prezzo è più elevata della media ma si tratta di un dispositivo che permette di sfruttare la rete a velocità davvero elevate.





SE LA RETE INTERNET E' ESTESA...

Un adattatore da 500 Mbps per il web in ogni stanza

Spesso la rete Internet domestica soffre della presenza di eventuali ostacoli, come pareti e soffitti. Per risolvere il problema arriva il nuovo **Powerline 500 Mbps**, adattatore che può essere installato ovunque e in grado di estendere il segnale. Basta collegarlo alla presa elettica... e il gioco è fatto!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

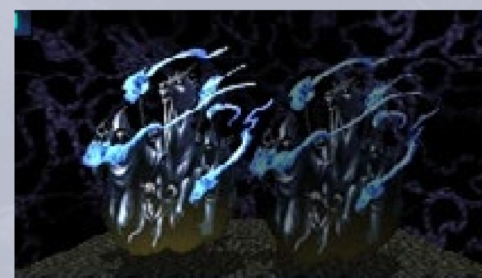


SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Se avessi dovuto recensire questo Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers negli anni '90 avrei certamente assegnato un voto maggiore. Il titolo odierno è molto simile al passato, ma ovviamente sono cambiati i tempi. I lievissimi interventi tecnici non sono in



grado di nascondere i tratti "anacronistici del gioco", come l'interfaccia confusa e i dungeon ripetitivi. Ma chi ama i **GDR** classici troverà che la "vecchiaia" di questo gioco al tempo stesso una croce e delizia. E' strano, ma è così.



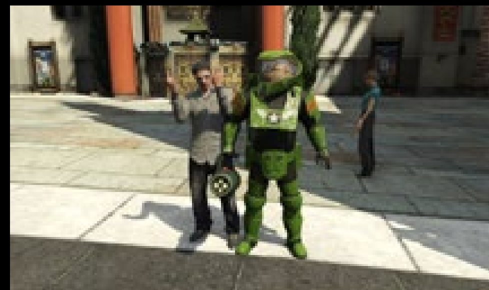
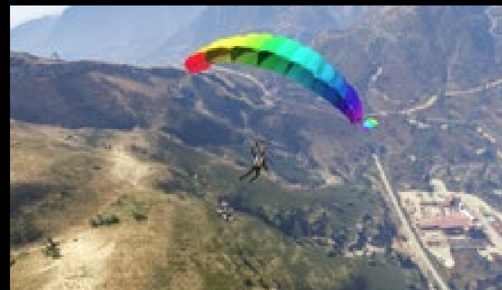
GLOBALE
7.0

HAIL TO THE KING

CONSIDERAZIONI SU GTA V

RECENSIONE completa

Mario Moschera




Il Re è tornato. Certo, forse è un po' presto per essere entusiasti. Forse sarebbe facile aspettare di aver raggiunto almeno il 10% di completamento del gioco. Perchè a dirla tutta, a parte un tutorial iniziale che non so perchè mi ricorda **Fargo** dei fratelli **Coen** ed un pò di sano giocazzeggio rock'n roll per le strade di **Los Santos**, non è che abbia visto un granché. Eppure suona come se avessi già visto abbastanza: **GTA III** sul vecchio monolita nero è stato amore a priva vista. Ma ve lo ricordate quanto era figo essere **Claude Speed** mentre girava per **Liberty city** di notte? La stessa **Liberty** che in **GTA IV** non mi aveva convinto neppure per sbaglio. Sono passati cinque anni e non credevo possibile che il franchise potesse ridecollare. Troppi *pretendent* al troppo, troppe variazioni. La stessa **Rockstar** con **Red Dead**, i **Saints Row** se avevi voglia di farti due grasse risate, lo **Sleeping Dogs** dell'anno scorso, tanto insapettato quanto stiloso. Ma a otto anni della comparsa della nuova generazione di console, proprio quando un nuovo orizzonte si profila, **Rockstar** non aveva ancora lasciato il segno che tutti ci aspettavamo. Mettiamola in questo modo: dopo il delirio di **San Andreas**, dover ritornare al contesto limitato di una sola piccola città non aveva certo giocato a favore del titolo. Aggiungete il protagonista, **Nico Bellic**, comunicativo come una tavola di sapone. E sopratutto la totale, com-



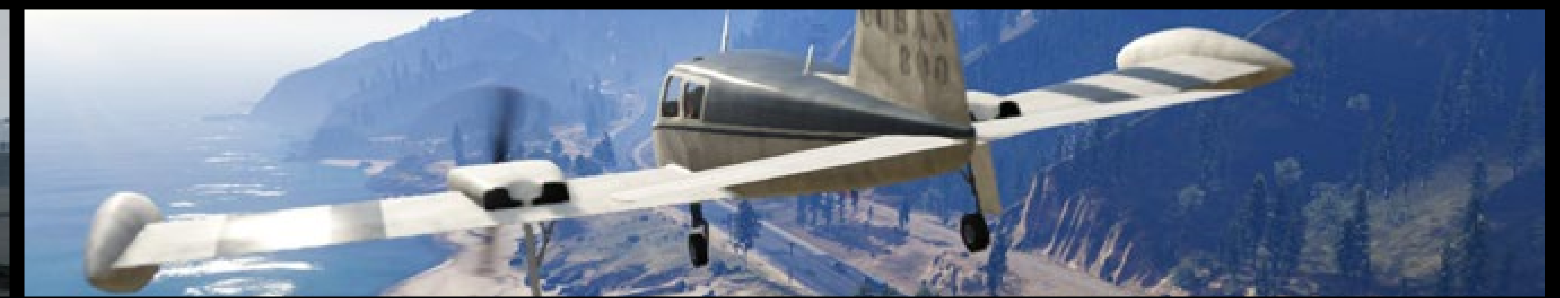












pleta assenza di humor. All'epoca **Sam Houser** lo disse a chiare lettere, la nuova saga sarebbe stata un racconto per la sopravvivenza. Ed infatti guarda caso, la sola parte che si salvava erano due **DLC** dove il gusto per l'eccesso e l'essere costantemente sopra le righe non mancavano mai. Per cui non mi meraviglio che questo **GTA** non si intitoli **Los Santos**. Ma che sia un taglio netto col passato. Ritornano i grandi spazi: non siamo dalle parti di **San Andreas** ma poco ci manca. Le possibilità, tra caccia ed immersioni, sono notevolmente più ampie. Ma la cosa che colpisce di più è il modo in cui è costruita la storia: non più un solo personagio, non più una sola linea narrativa, non più una sola possibilità. Non c'è nulla



che non sia derivativo in questo **GTA V**: ma la volontà citazionista è proprio il motore che tiene il titolo sempre su di giri. Per quanto mi sforzi di voler spegnere la console e mettermi a fare altro, succede sempre tre quarti d'ora più tardi di quando avevo previsto. E devo dirvela tutta, ero quasi convinto che oramai provare così tanto interesse per un gioco, per me non fosse più possibile. E l'idea di una banda di criminali che si aggira per una metropoli lussuosa e piena di possibilità, affamata e del tutto inadeguata al ruolo, è la benzina del titolo! Si direbbe che abbiano finalmente capito quali siano le storie di crimine organizzato che piace vedere: da **Ellroy** a **Tarantino**, passando per tutto quello che c'è in mezzo.

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)



PLAYING WITH FIRE 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

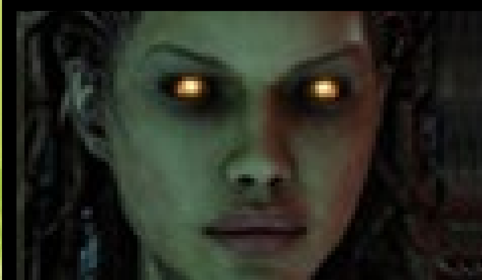


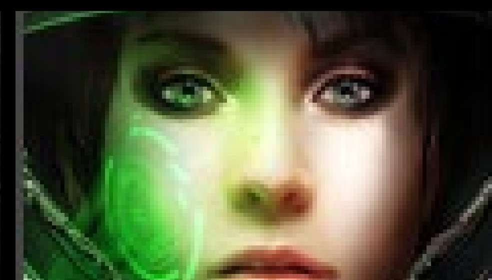
COLONIE FUORILEGGE

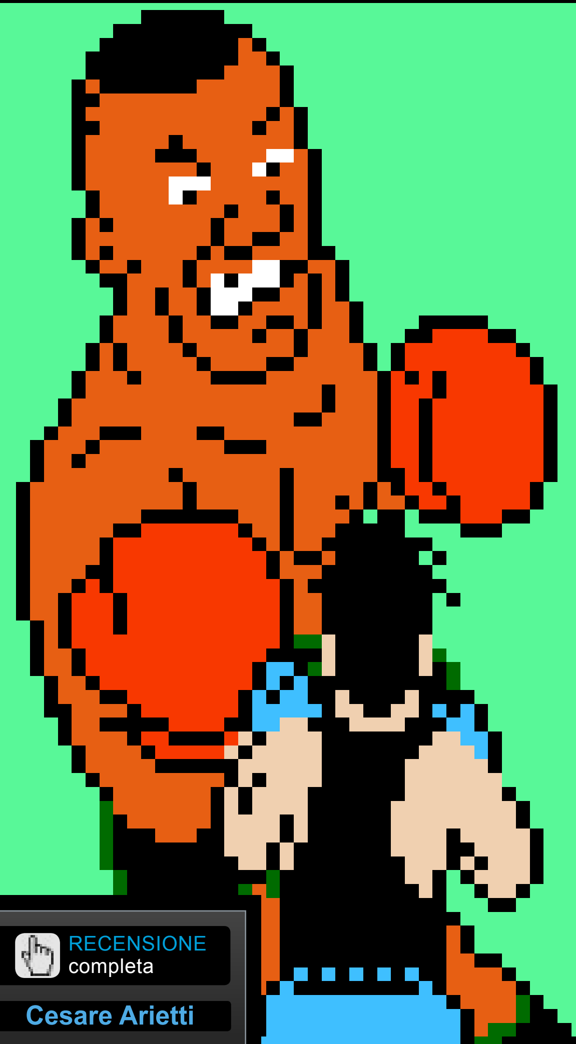
ARTICOLO completo
GDR Online



Tutto comincia nel 2072 quando l'uomo raggiunge Plutone e si avvia alla conclusione della colonizzazione del **Sistema Solare**. Ma la rivoluzione arriva con la scoperta dello **spazio a fase differenziata**, grazie all'ausilio di appositi **Gate** in grado di portare i terrestri in ogni angolo dell'universo. Ma nel 2959 avviene il primo contatto con una razza aliena, gli **Swarm**, una popolazione **Xenomorfa** estremamente pericolosa: gli eventi precipitano e i tumulti iniziano a farsi sempre più forti. In **Colonie Fuorilegge** ci troveremo dunque schiacciati tra una rivoluzione per la libertà e l'oppressione più totale... insomma, è un gioco **Play-By-Chat** che saprà conquistare tutti i fan della fantascienza!







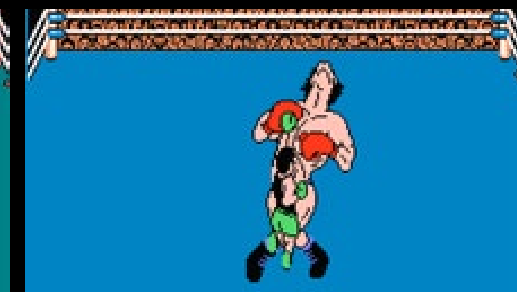
PUNCH-OUT!!

RECENSIONE completa

Cesare Arietti





Punch-Out!! è tutto quello che un videogioco dovrebbe essere: giocabile, tecnico, soprendente, originale, veloce, difficile, appassionante, gratificante. E' un **KO**, di quelli dai quali non ci si rialza più: e quasi trent'anni dopo continua a tenere testa ai giochi del genere con un **gameplay** ridotto al minimo. Ci si sposta per il ring? No: si schiva di un passo e poi ci si rimette in posizione, fine. Si parano i colpi e poi si cerca di colpire al volto o al corpo. Come si riesca a dare il via a match così complessi con due tasti resta tutt'ora un mistero: fatto sta che nel 1988 **Nintendo** realizzò quella che sarebbe diventata la simulazione di boxe del millennio. La storia è semplice: **Little Mac**, pugile agli esordi, diventa allievo di un professionista ormai ritirato, il buon vecchio **Doc Luis**. L'obiettivo sarà quello di affronate le varie leghe sportive, arrivando a disputare il match con il campione del mondo (che in un'edizione è interpretato da **Mike Tyson**). I pesi massimi con i quali ci scontreremo avranno ciascuno il proprio stile personale con tecniche ai limiti della follia. Dai maghi indiani in grado di scomparire ai re di isole esotiche capaci di parare qualunque tipo di colpo, passando per i campioni russi che non si separano mai dalla vodka e i grandi tecnici del flamenco. E quelle tre-quattro musiche che sono ancora oggi inarrivabili. Dopo tre decenni il capolavoro non è stato scalfito dal tempo: giocateci pure prendendolo sottogamba, ma se mai riuscirete a finirlo avrete davvero qualcosa da poter raccontare...

